



## **ADVERTENCIA:**

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## Xbox LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

### Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)

### Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)

### Acerca de la interconexión

Fatal Inertia le permite jugar con hasta 8 jugadores mediante una interconexión. Se deben reunir las siguientes condiciones para hacer uso de la interconexión.

- ▶ Cada jugador debe tener una consola Xbox 360 y un ejemplar de este juego.
- ▶ Las consolas Xbox 360 tienen que estar conectadas a diferentes televisores.

#### ■ Un dispositivo de red (router, hub) con suficientes ranuras para que todos los jugadores estén conectados, y los cables de red LAN necesarios.

- ◆ Conectar dos consolas Xbox 360 para jugar mediante interconexión.

1. Apagar las consolas Xbox 360.
2. Conectar los puertos Ethernet de la parte trasera de cada consola con el cable LAN (red de área local).
3. Conectar cada consola Xbox 360 a un televisor diferente. Encender las consolas.

#### ■ Conectar más de dos consolas Xbox 360 para jugar mediante interconexión.

- ◆ Para conectar más de dos consolas Xbox 360, además de los cables LAN, necesitará un hub Ethernet, un switch o un router. Póngase en contacto con su proveedor online para obtener más información acerca de los cables y dispositivos de red.

1. Apagar las consolas Xbox 360.
2. Conectar cada consola Xbox 360 a un televisor diferente.
3. Conectar las consolas Xbox 360 al hub mediante los cables LAN.
4. Turn the hub on. Then turn all Xbox 360 consoles on.

#### ■ Conectividad inalámbrica

También puede usar el adaptador de red inalámbrico de Xbox 360 para disfrutar del juego con interconexión.

- ◆ Sin necesidad de un router inalámbrico, las capacidades de red ad-hoc de la consola permiten disfrutar de la interconexión. La red ad-hoc permite la conexión de hasta 4 consolas Xbox 360.

**Este juego requiere al menos 80KB de espacio libre para utilizar la función de guardado.**

# Introducción

A mediados del siglo XXII, un puñado de grandes corporaciones controlan casi todos los negocios, gobiernos y entretenimientos del planeta.

Para glorificar su imagen ante las masas, estos centros corporativos han empezado a crear sus propios eventos deportivos únicos y, a menudo, extremos.

Hace tiempo que los estadios se quedaron pequeños y ahora los deportes extremos se practican fuera de los límites de las ciudades, en tierras salvajes vírgenes.

Con diferencia, el espectáculo más popular de todos es **Fatal Inertia**.

En entornos severos que abarcan densas selvas tropicales, enormes campos glaciares y cañones de rocas muy afiladas, apenas hay lugar para los errores cuando los pilotos alcanzan velocidades superiores a los 900 km/h. Sin embargo, Fatal Inertia no es una simple prueba de velocidad. Los valientes hombres y mujeres que compiten, arriesgarán su vida en combate haciendo uso de armas poco convencionales nunca vistas. A esas increíbles velocidades y a pocos metros de la superficie, el combate puede resultar desastroso o incluso mortal.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved.  
Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc in the United States and/or other countries.  
This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc.  
Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc.

u c c i ó n

Más allá de los límites del asfalto  
y los neumáticos, el paisaje se  
difumina en el futuro de los  
deportes extremos.

Introducción	2
Controles de la nave	4
Jugar	8
Tipo de evento	12
Multijugador	16
Conectarse a Xbox LIVE	16
Garaje	18
Armas	22
Ubicaciones	26
Garantía	32
Atención al Cliente	33

C o n t e n i d o

Diseño del manual: Matsui Jun (Plus Plan)

## Mando Xbox 360

(Controles predeterminados)

### [ Gatillo izquierdo ]

Desplazarse a la izquierda.

### [ Presionar dos veces gatillo izquierdo ]

Barrena horizontal a la izquierda.  
Se deshace de las armas ancladas a la nave y repele el posible ataque enemigo.

### [ Botón superior frontal izquierdo ]

Arma - disparo secundario.  
Con la mayoría de las armas, el disparo secundario se usa para disparar el arma que lleva detrás.

### [ Botón ATRÁS ]

Cambiar cámara.

### [ Stick izquierdo ]

Dirección de la nave.

### [ Mando de dirección ]

Presione el mando de dirección hacia abajo para descartar un arma.

### [ Botón START ] Menú Pausa

<b>Volver a la carrera</b>	Volver a la carrera
<b>Penalización</b>	Penaliza la carrera actual (solo para carreras de serie)
<b>Reiniciar carrera</b>	Reintentar la carrera (solo para carrera rápida)
<b>Volver al menú</b>	Volver al menú anterior
<b>Opciones</b>	Cambiar configuración del juego (pág. 28)





### [ Botón **X** + Botón **A** ] Frenada - Aceleración

Si mantiene presionado el Botón **X** mientras se impulsa, se reducirá la velocidad, pero el indicador de aceleración aumentará. Si suelta el Botón **X**, la velocidad de la nave aumentará de repente. Este movimiento es útil para los giros cerrados, en los que es necesario el uso de los frenos, además, sirve de ayuda para deshacerse de las armas ancladas y evitar posibles ataques. Evite sobrecargar la aceleración, de lo contrario, los motores se calarán.

### Uso de la frenada-aceleración



**¡Que empiece la carrera!**

Suelte el freno en el instante en que aparezcan las llamas.

## Guía de la pantalla

### [ Aviso ]

Estos dos avisos indican que se ha desviado del recorrido. En ambos casos, la mejor opción es presionar el Botón **Y** para restablecer el vehículo.



Se ha saltado un punto de control.



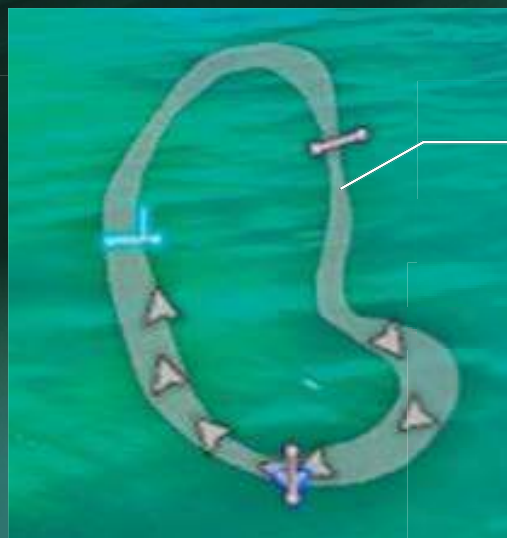
Va en dirección contraria.

### [ Puntos de combate ]

Puntos obtenidos por atacar con éxito a una nave enemiga durante la carrera (pág. 13).

### [ Mapa del recorrido ]

Minimapa del recorrido.



Recorrido de la carrera

	Nave del jugador 1 (J1)
	Nave enemiga
	Nave del jugador 2 (J2)
	Punto de control
	Punto de control siguiente
	Punto de salida (La línea indica la dirección del recorrido.)



### [ Tiempo ]

Muestra el tiempo total transcurrido. Cuando pase por el punto de salida, el tiempo de vuelta también se mostrará.

### [ Número de vueltas ]

Vuelta actual/Vueltas restantes.

### [ Diferencia de tiempo ]

La diferencia de tiempo entre usted y el piloto de IA que hay delante (o detrás) de usted, se mostrará aquí cuando pase un punto de control.

### [ Icono de arma ]

Su arma actual. El número de discos representa el número de disparos que le quedan. En el caso que se muestra en la imagen, puede disparar 3 veces.



### [ Indicador de aceleración ]

Muestra la cantidad de carga de frenada-aceleración. Si el indicador aumenta demasiado, la nave se calará.

### [ Posición y Velocidad ]

Aquí se muestra su clasificación actual. Justo debajo de su clasificación, se muestra su velocidad actual.

### [ Punto de control ]

Tiene que pasar cada punto de control en el orden correcto. El siguiente punto de control está marcado con un rayo de luz azul brillante que se dispara desde lo alto del punto de control.



### [ Almacén de armas ]

Vuele sobre este dispositivo para equipar su nave con un arma. Nunca se sabe qué tipo de arma le puede tocar.





## Iniciar una partida



Siga la Guía de la consola Xbox 360 para comenzar. Presione el Botón  START al principio o en la pantalla de título para ir al menú principal.

### MENÚ PRINCIPAL

Un jugador	Juegue solo. Elija entre Carrera rápida, Entrenamiento (pág. 10) y Modo Trayectoria (pág. 11).
Multijugador (pág. 16)	Corra contra otros jugadores en línea, en red o en pantalla dividida.
Garaje (pág. 18)	Personalice y cree una nave. No se puede seleccionar esta opción hasta que haya iniciado una trayectoria.
Opciones (pág. 28)	Cambie la configuración del juego.

## Guardar/Cargar datos

Los tiempos de la carrera, el progreso y las naves personalizadas se guardan automáticamente en su perfil de jugador durante la partida. Estos datos se cargan automáticamente al comenzar la partida, según su perfil de jugador.

### Perfiles de jugador Xbox

Fatal Inertia guarda los datos del juego para cada perfil de jugador. Si usa diferentes perfiles, podrá tener diferentes datos guardados.

\* Tiene que iniciar sesión en su perfil de jugador para guardar los avances durante la partida. Puede jugar sin tener un perfil. Sin embargo, no se guardarán los datos de forma permanente. Iniciar o cerrar sesión durante una partida, le llevará directamente a la pantalla de título.

\* Si desea obtener más información, consulte la Guía de la consola Xbox 360.

## Avanzar en la carrera


### 1 Punto de salida!

Cuando finalice la cuenta atrás, aparecerá la palabra ¡YA! en la pantalla y dará comienzo la carrera.



### 2 Pase por los puntos de control en el orden correcto.

El siguiente punto de control que tendrá que pasar tendrá una señal encima.

Si se ha saltado un punto de control o se ha salido de la pista, pulse el Botón  en cualquier momento para volver al recorrido.



### 3 Ataque las naves enemigas con armas.

Si ataca con éxito las naves enemigas, ganará puntos de combate (pág. 13).

#### NOTA

No puede adquirir armas nuevas si lleva un arma, aunque su nave pase por un almacén de armas. Si necesita un arma nueva durante una carrera, use el arma que lleva o presione el mando de dirección hacia abajo para descartarla.



### 4 Tras completar el número establecido de vueltas, al pasar por el punto de salida finaliza la carrera.

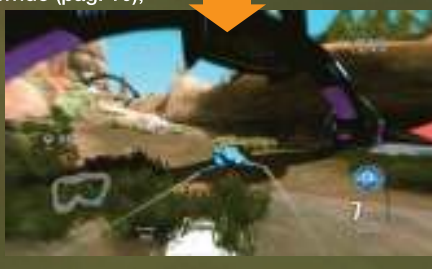
El número de vueltas depende del tipo de recorrido (pág. 10), a excepción de [Eliminatoria] (pág. 12).

#### NOTA

La nave sufre daños al colisionar con otra nave o con obstáculos, o cuando la alcanzan las armas enemigas (por ejemplo, Imán). Su nave explotará si los daños llegan a ser críticos y se verá obligado a retirarse.



Minas acuáticas y bombas de gas  
Colisionar con uno de estos objetos causará daños.



Una nave en peligro  
inminente de explosión.

# Carrera rápida

Ideal para pasar el rato.

## Circulación básica de Carrera rápida

### 1 Configurar la carrera

Mueva el stick izquierdo hacia arriba o hacia abajo para elegir una configuración de carrera y editarla. Mueva el stick derecho hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar la configuración. Presione el Botón **Y** para elegir una configuración aleatoria. Presione el Botón **A** para continuar.

### 2 Elegir una nave

Elija una de sus naves personalizadas o una nave en stock con la que correr. Presione el Botón **Y** para cambiar entre estos dos grupos de naves.

### 3 Iniciar la carrera

En las carreras participan 8 naves, excepto en prueba de tiempos. Los resultados se muestran al final de la carrera.

#### Configuración de la carrera

Nivel de dificultad.	
Liga	A medida que avance por las siguientes ligas, los rivales son más duros ; [ Exhibition ] -> [ Professional ] -> [ Elite ].
Evento	El tipo de carrera en la que va a competir (pág. 12).
Ubicación	La ubicación de la carrera (pág. 26).
Recorrido	El recorrido en el que va a correr. Cada ubicación tiene múltiples recorridos disponibles.
Condiciones	Las condiciones a las que está sujeta la carrera. Dependerán de la ubicación.
Variedad de condiciones	Mañana/Mediodía/Tarde/Atardecer/Noche/Despejado/Nublado/Ventisca/Tormentoso

# Entrenamiento

Aprenda las reglas y domine la nave mientras juega.



Entrenamiento de vuelo	Aprenda las técnicas básicas de carrera y de vuelo.
Entrenamiento de combate	Aprenda a usar un arma y sus características.
Entrenamiento de evento	Aprenda las reglas y los trucos de cada tipo de evento (pág. 12).

# Modo Trayectoria

Compita en diferentes series de carreras, obteniendo mejoras a medida que avanza, para convertirse en el campeón mundial de Fatal Inertia. Las series constan de 4 eventos consecutivos en los que los competidores ganarán puntos de serie, según el puesto en el que terminen. El ganador de una serie será el piloto que obtenga más puntos al final.

## Progresar en el Modo Trayectoria

### 1 Elija una liga en la que competir.

Al inicio de su trayectoria, correrá en un evento único de "invitación". Si gana este evento, se desbloqueará la primera liga de competición de FI. A medida que progrese, podrá elegir diversas ligas con distinta dificultad.

### 2 Elija una nave con la que correr.

La primera vez que corra en el Modo Trayectoria, se le asignará una nave (modelo Mercury). A medida que gane y avance, podrá elegir una nave que le guste y personalizarla en el garaje. Puede entrar en el garaje desde el menú principal.

### 3 Inicio de carrera

La pantalla de carga previa a cada carrera en una serie, le indicará el tipo de evento en el que va a correr. En cada evento de serie compiten 8 naves.



### 4 Resultados de la carrera

Verificación del tipo de evento

Recibirá puntos dependiendo de su clasificación al final de la carrera.

CLASIFICACIÓN DE SERIE		
Piloto	Puntos de serie	Puntos de la carrera actual
1. Mercury	10	10
2. Apollo	8	8
3. Vega	6	6
4. Zeta	4	4
5. Eta	3	3
6. Theta	2	2
7. Iota	1	1
8. Kappa	0	0

Puntos totales de serie

Puntos de la carrera actual

Clasificación	Puntos de serie (1 carrera)
1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º	1 punto
8º	0 puntos

### 5 Resultados de la serie

El campeón será el corredor con el mayor número de puntos al terminar cuatro carreras. En caso de producirse un empate, el corredor con más puntos de combate será el vencedor. Si termina entre los 3 primeros, recibirá piezas para personalizar su nave y, además, podrá correr en una serie nueva. El resultado de la carrera y las piezas adquiridas se guardan de forma automática.



### 6 Reconocimiento de puntos de combate

El jugador que acumule más puntos de combate en una serie, recibirá un premio especial que podrá ser un conjunto nuevo de pinturas o emblemas para la nave.



## Carrera combate

Este es el tipo de evento primario en Fatal Inertia. Ha accedido a todos los tipos de armas y debe usarlas para vencer a sus rivales y ganar.



No existen restricciones concretas. Juegue a este tipo de evento hasta que se haya acostumbrado al juego.

## Eliminatoria

Este evento consta de siete vueltas. A medida que complete cada vuelta, la clasificación más baja se elimina.



La última nave en pie gana la carrera. Procure no quedar el último al final de una vuelta.

## Velocidad

En este evento, los almacenes de armas suministrarán únicamente Cohetes, Explosiones de energía (pág. 23) y Dilatadores temporales (pág. 25), para carreras a velocidad descomunal.



Necesitará buenos reflejos para evitar los objetos en una carrera de Velocidad.

### Puntos de combate

Obtendrá puntos de combate cada vez que utilice un arma contra un rival con éxito. Al final de una serie en el Modo Trayectoria, el piloto con el mayor número de puntos de combate en total tendrá acceso a pinturas nuevas y emblemas para la nave.

Acción	Puntos de combate
Anclar un Imán a un rival	1 punto
Atacar a un rival con un Cohete	10 puntos
Un rival vuela atravesando el humo de su Bomba de humo	1 punto por cada rival
Acertar a un rival con una Explosión de energía	5-10 puntos por cada rival
Empujar a un rival con un Escudo de energía	20 puntos por cada rival
Conectar un Cable a un rival	5 puntos
Unir a 2 rivales con un único Cable	20 puntos
Anclar a un rival al suelo con un Cable	10 puntos
Golpear a un rival con una explosión PEM	10 puntos por cada rival
Destruir a un rival	100 puntos

## Tumulto de imanes

En este evento, no hay almacenes de armas en la pista. En su lugar, las naves se arman automáticamente con Imanes a cierta velocidad. Esto lleva a batallas febriles que, a menudo, dan como resultado demasiadas naves destruidas.



Controlar la nave cargada de Imanes resulta difícil. El uso correcto de la barrena y la frenada-aceleración es esencial para librarse de ellos.

### Carga de Imanes según tipos de naves

El número de Imanes que puede disparar una nave depende del tipo de nave.



Imán

Modelo Titan

x 3

Modelo Phoenix

x 2



Modelo Mercury

x 1

Modelo Aurora

x 1





## Prueba de tiempos

Intente mejorar sus récords a medida que realiza un recorrido usted solo.



La Prueba de tiempos es excelente para aprender un recorrido antes de competir en él con otros pilotos.



Usar la frenada-aceleración en el punto de salida es fundamental para conseguir buenos tiempos.



Memorice la carrera para recortar cada décima de segundo posible.



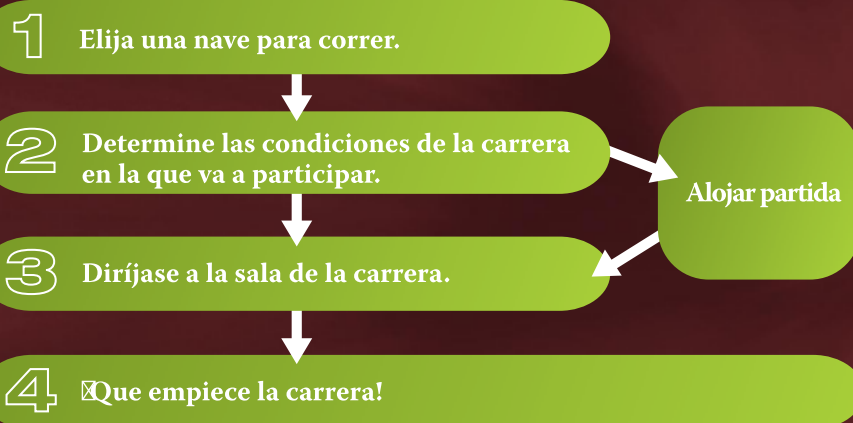
## Menú Multijugador

Carrera rápida de pantalla dividida	2 jugadores corren la misma carrera. La pantalla se divide.
Serie pantalla dividida	2 jugadores compiten por conseguir la victoria y el mayor número de puntos de serie en cuatro carreras. La pantalla se divide.
Xbox LIVE	Carrera en línea
Interconexión	Carrera en red con LAN.
Clasificaciones	Ver la clasificación mundial de TrueSkill™.

### Carreras en red (Xbox LIVE, interconexión)

En una partida en red puede correr hasta con otros 7 jugadores.

Si no tiene otros 7 jugadores contra los que correr, los que falten serán sustituidos por rivales controlados por el ordenador.



#### Xbox LIVE

Conéctese y corra contra jugadores en diferentes ubicaciones mediante Xbox LIVE (pág. 1).

Partida rápida puntuable	Entre en un evento en línea contra otros jugadores del mismo nivel que usted. Este modo de juego afectará a su clasificación de TrueSkill™.
Carrera rápida no puntuable	Es igual que la Partida rápida puntuable, pero el resultado no afectará a su clasificación de TrueSkill™.
Buscar carrera personalizada	Busque una partida existente con especificaciones concretas.
Alojar partida (pág. 17)	Conviértase en un anfitrión (administrador de la carrera), determine las condiciones de la carrera y espere a que se unan jugadores.

## Alojar una partida


Tras seleccionar [Alojar partida], elija la configuración para preparar la carrera.

Puntuable/No puntuable	Decida si la clasificación de TrueSkill™ cambiará o no después de la carrera (solo para Xbox LIVE).
Privada/Pública	Si elije [Privada], solo se permitirá la entrada de participantes que hayan sido invitados (solo para Xbox LIVE).

### Sala de partida

La sala de la carrera es el espacio en el que el anfitrión y los participantes se reúnen antes de una carrera. El anfitrión solo puede iniciar la carrera cuando todos los jugadores hayan indicado que están preparados.



<b>Botón</b>	(solo anfitrión)	Iniciar la carrera. Se seleccionará cuando hay 2 o más jugadores e indiquen que están preparados.
 <b>START</b>	(excepto anfitrión)	Indicar al resto de los jugadores que está preparado para iniciar la carrera.
<b>Botón B</b>		Salir de la sala. La sala desaparece si el anfitrión decide abandonar.
<b>Botón Y</b>	(solo anfitrión)	Cambiar la configuración de la carrera.
<b>Presionar A mientras se selecciona un jugador</b>		Se abre una ventana que permite expulsar al jugador de la partida (solo al anfitrión), ver un perfil de jugador o enviar un informe de jugador.
<b>Botón X</b>		Seleccionar una nave que se usará en la carrera.

### Interconexión

Use un Cable de red LAN (red de área local) para conectar dos o más consolas Xbox 360 y competir en red.

<b>Unirse a carrera</b>	Eche un vistazo a una lista de carreras y elija una en la que participar.
<b>Alojar partida</b>	Conviértase en un anfitrión (administrador de la carrera), determine las condiciones de la carrera y espere a que se unan jugadores.

# Personalizar

Tras ganar la primera carrera en el Modo Trayectoria (de invitación), podrá personalizar su primera nave en el [Garaje]. Después de continuar su trayectoria, tendrá acceso a cuatro naves estándar para aumentar su potencia, su rendimiento y cambiar su aspecto. Puede usar su nave personalizada en todas las competiciones de Fatal Inertia.

## Conseguirá más piezas personalizadas de diversas formas.

\*Termine entre los tres primeros en la serie de Modo Trayectoria.

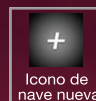
\*Gane el mayor número de puntos de combate en la serie de Modo Trayectoria.

\*Complete requisitos concretos (pág. 28).

## Cómo personalizar

### 1 Elija una nave para personalizar.

Si selecciona el icono de nave nueva, aparecerán las cuatro naves estándar. Si selecciona una con el Botón **A** se añadirá a su garaje y podrá personalizarla. Presione el Botón **X** para eliminar una nave personalizada.



### 2 Personalice la nave.

Use las piezas conseguidas, cambie el color, etc. El rendimiento de la nave puede aumentar o disminuir si coloca piezas que afecten al rendimiento como, por ejemplo, Alas. Controle el nivel de rendimiento mientras personaliza.

Consulte la sección "Introducción básica a las naves" (pág. 20) para ver consejos sobre el rendimiento de la nave.



En la barra de rendimiento, el color azul indica un aumento de valor y el rojo una disminución.

### 3 Guarde la nave personalizada.

Cuando termine de personalizar, seleccione [Terminado]. Su nave personalizada se guardará automáticamente.



### Mejoras

Hay piezas que afectan al rendimiento de la nave y otras que afectan a su aspecto.

#### Piezas de rendimiento

<b>Motor</b>	Afectará a la velocidad máxima y a la aceleración de la nave.
<b>Freno</b>	Afectará a la frenada y la fuerza de frenada-aceleración de la nave.
<b>Casco</b>	Afectará a la fuerza, a la masa y a la aceleración de la nave.
<b>Alas</b>	Afectarán a la conducción, a la aceleración y a la velocidad máxima de la nave.

#### Alteraciones del aspecto



### Pintura

Hay una amplia variedad de pinturas disponibles en Fatal Inertia, desde brillo o metalizado hasta pinturas con un motivo especial. Estas no afectan al rendimiento de la nave.

### Emblema

Ponga un emblema en el morro de la nave. Los emblemas no afectan al rendimiento de la nave.



El rendimiento moderado en todos los aspectos hace que este modelo sea un buen partido para cualquier piloto.

## DATOS

Velocidad máxima	C
Aceleración	B
Conducción	B
Frenada	C
Masa	B
Fuerza	C

La funcionalidad equilibrada hace que el modelo Phoenix sea el preferido por muchos pilotos expertos y novatos.

Modelo  
Phoenix

## Tipo de nave

## DATOS

Velocidad máxima	D
Aceleración	A
Conducción	A
Frenada	D
Masa	D
Fuerza	B

A pesar de que la velocidad máxima de este modelo es baja, su aceleración y conducción son superiores. Una nave adecuada para novatos.

Modelo  
MercuryAceleración  
y maniobrabilidad sin igual.

\*Niveles de rendimiento que aparecen al inicio de la partida. El rendimiento se califica como A, B, C y D, siendo A el mejor (o el más pesado si nos referimos a la "Masa").

Una velocidad centelleante y una integridad cuestionable no son una buena combinación para los principiantes.



### Modelo Aurora

#### DATOS

Velocidad máxima	A
Aceleración	C
Conducción	C
Frenada	B
Masa	C
Fuerza	D

Capaces de alcanzar velocidades máximas asombrosas, los diseños Aurora pueden ser muy inestables y vulnerables al daño.



### Modelo Titan

#### DATOS

Velocidad máxima	B
Aceleración	D
Conducción	D
Frenada	A
Masa	A
Fuerza	A

Este modelo es fuerte contra impactos y no le afectan demasiado las armas. Es débil en cuanto a velocidad, pero muestra su potencia en combate.

Compadézcase de los pilotos que el gran Titan encuentre en su camino.

## Imán



Los Imanes, el arma definitiva de Fatal Inertia, sienten atracción por los cascos metálicos de las naves. Una vez se pegan, aumentan el peso de la nave y pierde equilibrio, causando una conducción difícil. Tras un breve periodo de tiempo, el Imán se sobrecargará y explotará si el piloto no lo elimina del casco.

### **RB** Disparar hacia adelante

Los Imanes se dirigirán a cualquiera que esté cerca. El magnetismo no se activará hasta que suelte el botón de disparo, de modo que para apuntar a un rival determinado dentro de un grupo, mantenga presionado el botón y suéltelo cuando quiera.



Disparar hacia adelante

### **LB** Disparar hacia atrás

Dejar caer un Imán tras de usted es una buena idea para librarse del rival que lleva en la cola.

## Racimo de imanes



Un Racimo de imanes es un conjunto de Imanes que se activa por proximidad con un sensor. Cuando detecta un objeto metálico en sus inmediaciones, el Racimo de imanes explota, desatando una tormenta de Imanes.

### **RB** Disparar hacia adelante

Evite los lugares estrechos como las cuevas, dispare en lugares amplios. Resulta más eficaz en los lugares en los que hay varios enemigos juntos.



### **LB** Disparar hacia atrás

Es eficaz como una trampa. Evite usarlo cuando va a una velocidad lenta porque podría anclarse a su nave.

Disparar hacia atrás



## Cohete



El Cohete es un propulsor magnético. Tras anclarlo a la nave de un rival, el propulsor se inflama y emite una gran cantidad de energía en el punto donde se ha anclado.

### **RB** Disparar hacia adelante

Al disparar el Cohete hacia adelante, funciona de la misma forma que disparar un Imán. El Cohete es atraído por cualquier nave cercana y se inflama cuando se ancla al casco.



Disparar hacia atrás

### **LB** Disparar hacia atrás

Con el disparo hacia atrás, los jugadores pueden "dejar caer" un Cohete en su propia cola, lo que genera un enorme aumento de velocidad.

## Explosión de energía



Liberando una potente onda de energía, la Explosión de energía cambiará el rumbo de cualquier nave o arma cercana y puede eximir armas ancladas al casco de la nave.

### **RB** Disparar hacia adelante

A pesar de que es difícil apuntar con esta arma, la potencia de su explosión es tremenda. Puede eliminar a todo un conjunto de naves enemigas.



Disparar hacia adelante

### **LB** Disparar hacia atrás

Disparar una Explosión de energía hacia atrás provocará que explote inmediatamente detrás de usted. Tenga cuidado cuando la active, porque le proporcionará un repentino aumento de velocidad.



## Bomba de humo



Crea una pantalla de humo. Calcule el momento, por ejemplo antes de un giro cerrado, para hacer que los pilotos rivales se choquen a ciegas contra un muro.

RB

### Disparar hacia adelante

Dispare un proyectil hacia adelante que explote en forma de nube de humo con el impacto.

LB

### Disparar hacia atrás

Detone inmediatamente la Bomba de humo detrás de su nave.



Disparar hacia atrás

## Cable



El cable se usa para inmovilizar a los rivales, para propulsarse en los giros o para acelerar el vehículo con sus propiedades elásticas. Los extremos del cable se lanzan por separado.

RB

### Lanzar un Extremo magnético

Con esta acción, un cable se ancla a la nave que tenga delante. Si hay varias naves delante de usted, presione rápidamente dos veces el Botón RB para unir dos naves.

LB

### Lanzar un Extremo con púas

Con esta acción, podrá lanzar el cable hacia la superficie delante de usted. Si apunta bien, su nave cogerá velocidad al ser arrastrada hacia delante. Además, después de anclar el cable a una nave mediante un Extremo magnético, presionando el Botón LB le permitirá acercarse a su oponente.



## Escudo de energía



Cuando está activado, el Escudo de energía le protege de forma temporal de los ataques enemigos y desactiva las armas ancladas a la nave.

**Botón LB o Botón RB**

No existen diferencias entre el disparo primario y el secundario.

Como el Escudo de energía es impenetrable, puede centrarse libremente en volar.



## PEM



Obstaculiza los efectos causados por la energía magnética y eléctrica de forma temporal en las inmediaciones de su nave. Esta arma detendrá de forma instantánea los motores y la capacidad de mantenerse en el aire de cualquier nave enemiga y además, hará que pierda el control.

También se deshace de las armas ancladas a su nave.

**Botón LB o Botón RB**

No existen diferencias entre el disparo primario y el secundario.

La pantalla parpadeará durante un instante al descargar esta arma. No pierda de vista el recorrido.



## Dilatador temporal



El Dilatador temporal reduce la velocidad del tiempo hasta que todos menos usted vayan a paso de tortuga. Aprovechese del momentáneo arco en el tiempo para adelantar al resto de vehículos de la carrera.

**Botón LB o Botón RB**

No existen diferencias entre el disparo primario y el secundario.

Esta arma aparece pocas veces, pero se puede usar para recuperarse y ganar. Tenga cuidado de no chocar cuando viaje a velocidades tan altas.





## Cañón rocoso

El avance del tiempo pasa prácticamente desapercibido entre los elevados arcos del Cañón rocoso. Este cañón, abandonado desde el cierre de una mina a principios del siglo XX, sigue exactamente igual que hace dos siglos. Las reliquias de la minería siguen siendo abundantes. Los pilotos deben tener cuidado con estos obstáculos, ya que no son tan resistentes como lo fueron en su día.



## Paso boscoso

En otro tiempo campo de tala, el Paso boscoso ha vuelto en gran parte a su estado natural. El Paso boscoso, una de las ubicaciones más desafiantes en Fatal Inertia, observará a los pilotos correr a 400 km/h entre la espesa niebla, volar a través de cascadas y reaccionar para evitar los árboles macizos contra los que pueden chocar en cualquier momento.

En algún lugar del Sur del Pacífico se encuentra un grupo de islas desiertas con un paisaje imponente repleto de flora tropical colorida y agua reluciente. El recorrido en Isla paraíso es bastante más ancho que el de otras ubicaciones, pero los naufragios y otros peligros que acechan a estas tierras hacen que las carreras sean todo un desafío.

## Isla paraíso







## La cumbre del diablo

La cumbre del diablo debe su nombre a su última gran erupción que diezmó a una sección de Eco, ciudad cercana. Los restos de esta región industrial, próspera por aquel entonces, se encuentran repartidos por la zona, desde grandes estructuras hasta oleoductos. El terreno montañoso y las caídas verticales hacen que La cumbre del diablo sea extremadamente peligrosa.




## Bahía de los glaciares

Los abundantes glaciares flotan sobre las aguas de la costa de Bahía de los glaciares, una región cubierta de nieve en el norte de las Rocosas. Los pilotos tienen que abrirse paso por los bosques de hoja perenne, las cuevas de hielo y las tormentas de nieve. La capacidad para soportar estas condiciones es lo que distingue a los pilotos de elite del resto.




# Configuración

Seleccione [OPCIONES] en el menú principal o presione el Botón  durante la partida para cambiar la configuración.

(\*) indica una configuración que se puede cambiar durante la partida. El texto en **amarillo** indica la configuración predeterminada cuando se inicia una partida.

## Visualización

<b>Minimapa (*)</b>	Aparece un minimapa en la parte inferior derecha de la pantalla. [Activado/Desactivado]
<b>Avisos (*)</b>	Los mensajes de alerta se muestran en la parte superior de la pantalla. [Activado/Desactivado]
<b>Velocímetro (*)</b>	Unidades del velocímetro. [KPH (kilómetros por hora)/MPH (millas por hora)]
<b>Cámara predeterminada</b>	Elija una vista. <Cambie la visualización con el Botón  ATRÁS> [Rastro (vista normal)/Cerca (justo detrás de la nave)/Capó (vista desde cabina)]
<b>Etiquetas de los rivales</b>	Elija cómo quiere que se muestre la información acerca de los rivales. [Desactivado/Solo clasificación/Nombres y clasificación]

## Controles

Configuración del mando Cambie la asignación de los botones.

<b>Eje Y (*)</b>	<b>Normal</b> (presionar el stick hacia abajo hace que la nave se eleve.) / Invertido (presionar el stick hacia abajo hace que la nave descienda)
<b>Vibración (*)</b>	Configuración de la vibración. [Activado/Desactivado]

## Sonido

<b>Volumen de la música (*)</b>	Ajuste el volumen de la música durante la partida.
<b>Volumen de los efectos (*)</b>	Ajuste el volumen de los efectos durante la partida.

## Perfil

<b>Restaurar archivo guardado de FI</b>	Borre el progreso, las naves, los tiempos guardados, etc.
<b>Cambiar la ubicación de almacenamiento</b>	Cambie el dispositivo en el que se almacenan los datos.
<b>Cargar los datos del juego</b>	Elija un dispositivo de almacenamiento y cargue el juego salvado.

## Logros

Verifique los resultados en la interfaz Xbox 360.  
Se pueden obtener un total de 50 logros que afectan a su puntuación de jugador y le permiten obtener piezas para personalizar su nave.

## Créditos

Una lista de los miembros del equipo de desarrollo que han trabajado en el juego.

## Dolby® Sound Setup

Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Digital 5.1. Conecte su Microsoft® Xbox 360™ a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital que utilice un cable óptico digital. Conecte el cable óptico digital al conector de la Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, o Cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360, o Cable audio/vídeo S-Video Xbox 360. Desde la pestaña "System" de la Interfaz Xbox 360, seleccione "Configuración consola" y luego seleccione "Audio", luego "Salida digital" y finalmente "Dolby Digital 5.1" para experimentar la emoción del sonido envolvente.